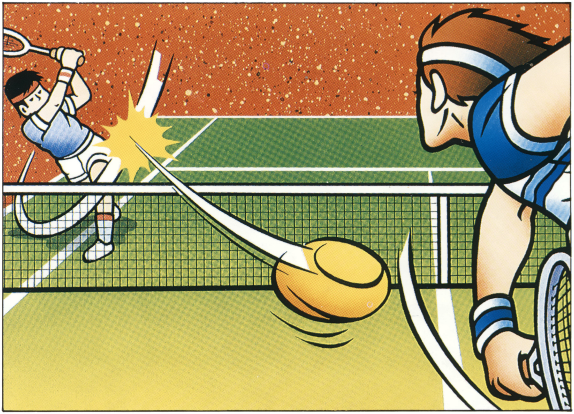
ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

テニス

FMC-TEN

取扱説明書



Nintendo®

このたびは任天堂〝ファミリーコンピュータ™ディスクシステム・テニス（FMC-TEN）〟をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

1．使用上の注意……………………………………………P1

2．コントローラー各部の名称と操作の説明……P2～3

3．テニスの遊び方………………………………………P4～8

1. 使用上の注意

1) ディスクカードの磁気フィルム部分を直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。

2) 直射日光の当る所や熱器具（ストーブやポット）等の近く、また、湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。

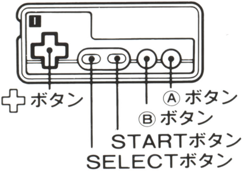
3) 磁気を持っているもの（電気時計・磁石等）を近づけないようにしてください。

4) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

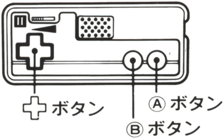
2. コントローラー各部の名称と操作の説明

＊Ⅰコントローラーは、SINGLES GAME
　　　　　　　　　　　DOUBLES GAME
＊Ⅱコントローラーは、DOUBLES GAME

● Ⅰコントローラー

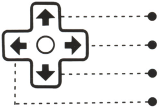


● Ⅱコントローラー



● ✚ボタン

プレイヤーを
移動させます。



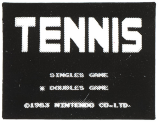
ネットに近づきます。
右へ移動します。
ネットから離れます。
左へ移動します。

● Ⓐボタン

プレイヤーがスイングします。
サーブの時にも使います。

● Ⓑボタン

ロビング(山高ボールを打つ時)
に使います。



●SELECTボタン

このボタンを押すごとに✳印が移動しますので、SINGLESかDOUBLESに合わせてください。

●STARTボタン

このボタンを押すと SELECT ボタンで押したゲームが始まります。

《ポーズ機能》

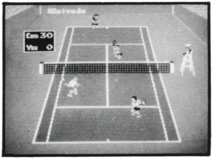
ゲームの途中で、一時中断したい時にSTARTボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※ゲーム中、SELECTボタンは、はたらきません。

※対戦相手の強さは、1(初心者)……5(上級者)の5段階に設定されています。

※1-PLAYER(SINGLES)の場合はⅠコントローラーを使用してください。

※2-PLAYER(DOUBLES)の場合はⅠ・Ⅱコントローラーを使用してください。



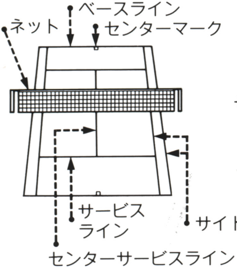
3. 遊び方

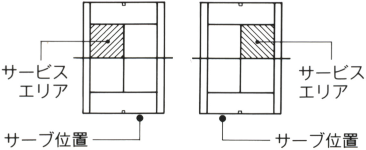
TENNIS ゲームは、コンピュータを相手に１人で対戦するSINGLESと、コンピュータを相手に２人で対戦するDOUBLESがあります。

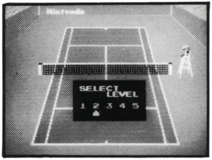
※試合は３セットマッチで、２セットを先取した方が勝ちになります。

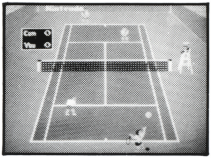
※コートのサイドラインは、SINGLESの場合は内側、DOUBLESの場合は外側になります。

※サービスエリアは、サーブ位置から見て、相手コートの斜線の部分です（下図）。









1) SINGLESかDOUBLESを選んだ後にSTARTボタンを押すと、次は対戦相手を選ぶ画面が出てきます。

2) 1～5段階の中から自分の腕前に合った相手を選んで✚ボタンでセットしてください。

※対戦相手は5段階の強さに設定されています。数が大きくなるほど強敵になり、それぞれユニフォームの色で区別しています。

対戦相手	1	2	3	4	5
ユニフォームの色	薄緑	ピンク	水色	赤紫	黒
強　さ	初心者………中級者………上級者				

※対戦相手の難易度が上がると、ユニフォームの色が変わります。

3) もう1度 START ボタンを押すとゲームが始まります。

[コート]

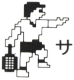
- 画面の手前が自分のコートになります。ネットの向こう側は対戦相手(コンピュータ)のコートです。

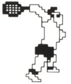
[サーブ]

- サーブから試合は始まります。相手サーブの時、ボールをダイレクトに打ち返すと相手のポイントになります。
- 自分がサーブの時には、ベースラインの後にプレイヤーが自動的にセットされ、ボールがトスアップされます。落ちてくるボールにタイミングを合わせ、Ⓐボタンを押してサーブをしてください。
- 高速サーブを打てるポイントがありますので、見つけ出してください。また、サーブをするタイミングによって、ネットにひっかかったり、オーバーしたりします。

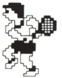
[ショット]

- ✚ボタンでプレイヤーを前後左右に移動させます。飛んでくるボールにタイミングを合わせてⒶまたはⒷボタンを押し、プレイヤーをスイングさせてボールを打ち返してください。
- 多彩なショットで攻撃できます。

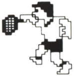

サーブ

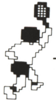

スマッシュ

フォア
ハンド


バック
ハンド

フォア
ボレー


バック
ボレー


フォアロブ

バックロブ

［ルール］

※実戦ルールとは、多少異なる場合がありますのでご了承ください。

ポイント

● 4ポイントとれば1ゲーム取得です。

0ポイント	ラブ…………0	2ポイント	サーティ……30
1ポイント	フィフティーン…15	3ポイント	フォーティ…40

● 40―40はジュースです。どちらかのプレイヤーが2ポイントの差をつけるまで続けます。

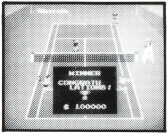
ゲーム

● 6ゲームとれば1セット取得です。

● 6ゲーム・オールからはタイブレーク（ポイントの得失）方式で勝負を決めます。

セット

● 2セットとれば、その試合の勝者です。2連勝すると画面にビクトリー（優勝杯）が表示されます。



■テニス用語説明

★フォールト

サーブがサービスエリアに入らなかったボール。

★ダブルフォールト

サーバーは2回のサービスができますが、2回失敗した時はダブルフォールトが宣言され、ポイントを失なってしまいます。

★ロブ

山高ボール。

★タイブレーク

- 6ゲームオールになった時に適用されます。先に2ポイント以上の差をつけて7ポイントをとった方が勝ちとなります。
- 6ポイント・オールになった時は、どちらかが2ポイントの差をつけるまで続けます。

MEMO

任天堂株式会社

本　　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541−6113番(代表)
東 京 支 店	〒101	東京都千代田区神田須田町１丁目22 TEL (03) 254−1781番(代表)
大 阪 支 店	〒542	大阪市南区長堀橋筋１丁目32 TEL (06) 245−4155番(代表)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下２丁目18番９号 TEL (052)571−2506番(代表)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北九条西18丁目２番地 TEL (011)621−0513番(代表)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町４丁目４番11号 TEL (0862)52−1821番(代表)

© 1983 Nintendo